

ADRENALIN

WAFFENÜBERSICHT

Herzlichen Glückwunsch zur neuen Waffe! Diese Anleitung erklärt den korrekten Umgang damit.

Allgemeine Waffenregeln stehen auf dieser Seite. Power-Ups stehen auf der Rückseite. Auf den Innenseiten sind Detailerläuterungen zu den Waffen, die an den drei Spawn-Punkten aufgenommen werden können.

Wenn du das Spiel neuen Spielern beibringst:

1. Erläutere kurz die Regeln für Aktionen, Schaden, Markierungen und Wertungen.
2. Erkläre die bei Spielbeginn verfügbaren 9 Waffen.
3. Erkläre die Power-Ups.
4. **Fangt an!**
5. Erkläre andere Waffen, sobald sie verfügbar werden.

Wenn das auch **dein** erstes Spiel sein sollte, musst du die Regeln auf dieser Seite verstanden haben, um die Waffenbeschreibungen zu verstehen.

Manchmal überspringe ich Schritt 2 und lasse Neulinge selbst rausfinden, was ihre Waffen tun, wenn sie sie abfeuern. Warum denn nicht? Ist ja bloß eine Trainingsrunde.



KARTENELEMENTE



Basiseffekt: Diese Waffe macht das, ohne dass du zusätzlich Munition ausgeben musst.

Optionaler Effekt: Die Waffe kann das **zusätzlich** zum Basiseffekt machen. Manchmal musst du Munition bezahlen, um den Effekt nutzen zu können.

Basismodus: Bloß eine andere Bezeichnung für einen Basiseffekt. Die Waffe kann das, ohne dass du weitere Munition zahlen musst.

Alternativer Feuermodus: Die Waffe erzeugt diesen Effekt **statt** des Basismodus-Effekts. Du wählst einen davon. Manchmal musst du Munition bezahlen, um den Modus zu nutzen.

ALLGEMEINE PRINZIPIEN

- » Im Spiel kommt es ausschließlich auf das Feld an, auf dem du stehst, nicht, wo genau du auf diesem Feld stehst.
- » Du kannst dich nie hinter anderen Figuren verstecken.
- » Du kannst nie von deiner eigenen Waffe verletzt werden.
- » Wenn ein Effekt bei einem Ziel eine bestimmte Menge Schaden erzeugt, kannst du nie wählen, weniger zu erzeugen.
- » Wenn dir ein Effekt erlaubt, mehrere Ziele zu wählen, darfst du nach Belieben auch weniger wählen; wenn ein Effekt aber jeden an einem Ort betrifft, kannst du nie wählen, irgendjemanden zu verschonen.
- » Wenn eine Waffe ein Ziel in „einer Bewegung weit weg“ betrifft, bedeutet das, dass sie auch durch Türen wirkt, nicht aber durch Wände.
- » „X Schaden erzeugen“ wird in der Übersicht kurz „gib X Schaden“ genannt.

WAS KANNST DU SEHEN?

Etwa die Hälfte der Waffen haben eine Figur zum Ziel, die du **sehen** kannst. Was bedeutet das?

- » Du kannst jede Figur sehen, die im selben Raum wie deine Figur ist.
- » Falls dein Feld eine Tür hat, kannst du jede Figur auf jedem Feld im Raum auf der anderen Seite der Tür sehen.

Vergiss sofort alle Regeln über Sichtlinien, die du möglicherweise aus anderen Spielen kennst und stell es dir so vor: Im Raum gibt es keinerlei Verstecke, also kannst du jeden darin sehen. Außerdem kannst du durch jede Tür linsen und alle im angrenzenden Raum sehen. Wenn die dann allerdings am Zug sind, duckst du dich weg und sie können dich nur sehen, wenn sie auf einem Feld mit einer Tür zu deinem Raum stehen.

Grübele nicht darüber nach, ob du durch ein besetztes Feld oder durch beide Türen auf deinem Feld gleichzeitig schießen kannst. Du kannst. Deine Spielfigur ist flink genug, um alle Ziele zu treffen, welche die Waffe erlaubt.

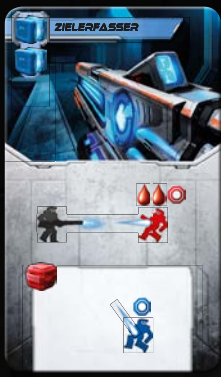


Dozer kann diese 3 Räume gleichzeitig sehen.

Sprog sieht :D-struct-OR und Dozer.

:D-struct-OR sieht Dozer und Sprog.

Banshee sieht niemanden, obwohl Dozer sie sieht.



ZIELERFASSER

Basiseffekt: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 1 Schaden und 1 Markierung.

Mit zweiter Zielsuche: Gib 1 anderen Ziel, das du sehen kannst, 1 Markierung.



MASCHINGEGWEHR

Basiseffekt: Wähle 1 oder 2 Ziele, die du sehen kannst, und gib jedem 1 Schaden.

Mit Fokusschuss: Gib 1 dieser Ziele 1 zusätzlichen Schaden.

Mit Dreibeinstativ: Gib dem anderen der beiden Ziele 1 zusätzlichen Schaden und/oder 1 Schaden an ein anderes Ziel, das du sehen kannst.

Hinweis: Wenn du beide zusätzlichen Punkte Schaden austeilst, müssen sie 2 unterschiedlichen Zielen gegeben werden. Wenn du nur 2 Ziele sehen kannst, erhält jedes 2 Schaden, wenn du beide optionalen Effekte nutzt.

Wenn du den Basiseffekt nur bei 1 Ziel anwendest, darfst du das Dreibeinstativ anwenden, um ihm 1 zusätzlichen Schaden zu geben.



T.H.O.R.

Basiseffekt: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 2 Schaden.

Mit Kettenreaktion: Gib einem zweiten Ziel, das von dem ersten Ziel gesehen werden kann, 1 Schaden.

Mit Starkstrom: Gib einem dritten Ziel, das von dem zweiten Ziel gesehen werden kann, 2 Schaden. Diesen Effekt darfst du nur nutzen, wenn du zuerst die Kettenreaktion genutzt hast.

Hinweis: Bei dieser Karte ist die Reihenfolge der nutzbaren Effekte wichtig. (Bei den meisten anderen Karten nicht.) Beachte, dass jedes Ziel ein anderer Spieler sein muss.



PLASMAKANONE

Basiseffekt: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 2 Schaden.

Mit Phasengleiter: Bewege dich bis zu 2 Felder. Dieser Effekt darf vor oder nach dem Basiseffekt genutzt werden.

Mit aufgeladenem Schuss: Gib deinem Ziel 1 zusätzlichen Schaden.

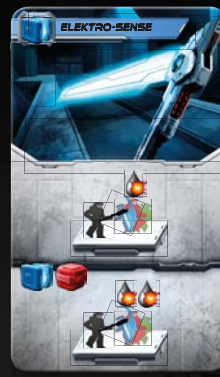
Hinweis: Die beiden Bewegungen haben keine Munitionskosten. Du musst dein Ziel nicht sehen können, wenn du die Karte spielst. Beispielsweise kannst du 2 Felder gehen und dann auf ein Ziel ballern, das du jetzt erst siehst. Du darfst jedoch nicht 1 Bewegung vor und 1 nach dem Schuss ausführen.



FLÜSTERER

Effekt: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 3 Schaden und 1 Markierung. Dein Ziel muss mindestens 2 Bewegungen von dir entfernt sein.

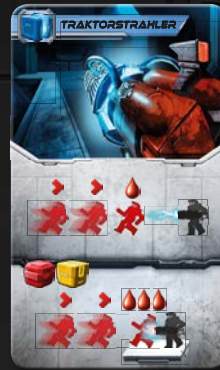
Hinweis: Du kannst beispielsweise im 2-mal-2-Raum kein Ziel auf einem benachbarten Feld treffen, aber eins, das diagonal zu dir steht. Wenn du neben einer Tür stehst, kannst du kein Ziel auf der anderen Seite der Tür treffen, aber eins, das auf einem anderen Feld im Raum hinter der Tür steht.



ELEKTRO-SENSE

Basismodus: Gib jedem anderen Spieler auf deinem Feld 1 Schaden.

Im Sensenmann-Modus: Gib jedem anderen Spieler auf deinem Feld 2 Schaden.

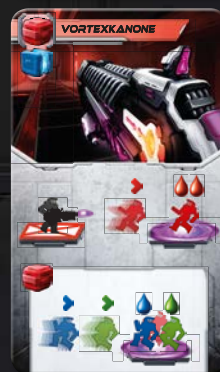


TRAKTORSTRAHLER

Basismodus: Bewege 1 Ziel 0, 1 oder 2 Felder auf 1 Feld, das du sehen kannst, und gib ihm 1 Schaden.

Im Bestrafer-Modus: Wähle 1 Ziel, das 0, 1 oder 2 Bewegungen weit von dir weg ist. Bewege das Ziel auf dein Feld und gib ihm 3 Schaden.

Hinweis: Du darfst auch Ziele bewegen, die du nicht siehst. Das Ziel endet auf einer Stelle, wo du es sehen und ihm Schaden geben kannst. Die Bewegungen müssen nicht in derselben Richtung erfolgen.

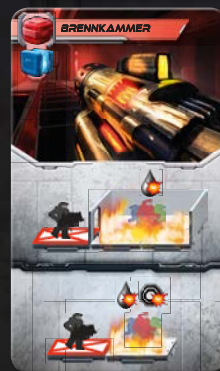


VORTEXKANONE

Basiseffekt: Wähle 1 Feld, das du sehen kannst, jedoch nicht dein eigenes Feld. Nenne das Feld „Der Vortex“. Wähle 1 Ziel auf dem Vortex oder 1 Bewegung von ihm entfernt. Bewege es auf den Vortex und gib ihm 2 Schaden.

Mit schwarzem Loch: Wähle bis zu 2 andere Ziele auf dem Vortex oder 1 Bewegung von ihm entfernt. Bewege sie auf den Vortex und gib jedem 1 Schaden.

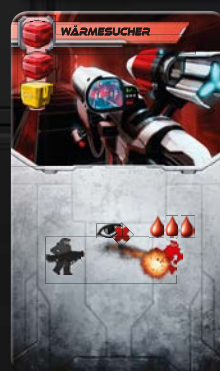
Hinweis: Die 3 Ziele müssen unterschiedlich sein, allerdings dürfen einige davon auf demselben Feld starten. Es ist erlaubt, Ziele auf deinem Feld, auf dem Vortex oder sogar auf Feldern zu wählen, die du nicht sehen kannst. Alle landen dann auf dem Vortex.



BRENNKAMMER

Basismodus: Wähle 1 Raum, den du sehen kannst, jedoch nicht den Raum, in dem du bist. Gib jedem in diesem Raum 1 Schaden.

Im Lauschig-warm Modus: Wähle 1 Feld, das genau 1 Bewegung weit weg ist. Gib jedem in diesem Feld 1 Schaden und 1 Markierung.



WÄRMESUCHER

Effekt: Wähle 1 Ziel, das du nicht sehen kannst, und gib ihm 3 Schaden.

Hinweis: Ja, damit kannst du ausschließlich Ziele treffen, die du **nicht** sehen kannst.



TEUFELSBRÜTER

Basismodus: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst und das mindestens 1 Bewegung weit weg ist, 1 Schaden. Danach gibst du diesem Ziel und jedem anderen auf dem Feld 1 Markierung.

Im Nano-Abtaster-Modus: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst und das mindestens 1 Bewegung weit weg ist, 1 Schaden. Danach gibst du diesem Ziel und jedem anderen auf dem Feld 2 Markierungen.

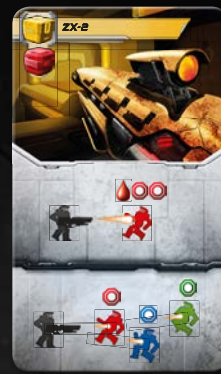


FLAMMENWERFER

Basismodus: Wähle 1 Feld, das 1 Bewegung weit weg ist, und wenn möglich 1 zweites Feld, das 1 weitere Bewegung in gleicher Richtung weit weg ist. Auf jedem Feld darfst du 1 Ziel wählen und ihm 1 Schaden geben.

Im Grill-Modus: Wähle 2 Felder wie oben. Gib jedem auf dem ersten Feld 2 Schaden und jedem auf dem zweiten Feld 1 Schaden.

Hinweis: Diese Waffe kann niemandem auf deinem Feld Schaden geben. Allerdings kann sie manchmal auch jemandem Schaden geben, den du nicht sehen kannst – die Flamme geht zwar nicht durch Wände, aber sie geht durch Türen. Stelle sie dir als geraden Feuerstrahl vor, der 2 Felder in waage- oder senkrechter Richtung weit reicht.



ZX-2

Basismodus: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 1 Schaden und 2 Markierungen.

Im Scan-Modus: Wähle bis zu 3 Ziele, die du sehen kannst, und gib jedem 1 Markierung.

Hinweis: Denke daran, dass die drei Ziele in drei unterschiedlichen Räumen sein können.

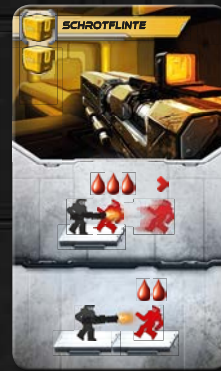


GRANATWERFER

Basiseffekt: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 1 Schaden. Danach darfst du das Ziel 1 Feld weit bewegen.

Mit Extragränate: Gib jedem Spieler auf 1 Feld, das du sehen kannst, 1 Schaden. Du kannst das vor oder nach der Bewegung des Basiseffekts machen.

Hinweis: Beispielsweise kannst du auf ein Ziel schießen, es auf ein Feld mit anderen Zielen bewegen und dann allen auf dem Feld Schaden geben, inklusive des ersten Ziels. Oder du kannst einem Hauptziel 2 Schaden geben, 1 jedem anderen auf diesem Feld, und dann das Hauptziel 1 Feld weit bewegen. Oder du kannst einem separat stehenden Ziel 1 Schaden geben und allen auf einem anderen Feld ebenfalls je 1 Schaden. Wenn du dein eigenes Feld als Ziel wählst, wirst du selbst nicht bewegt und erhältst keinen Schaden.



SCHROTFLINTE

Basismodus: Gib 1 Ziel auf deinem Feld 3 Schaden. Wenn du möchtest, darfst du das Ziel dann 1 Feld weit bewegen.

Im Laufverlängerungs-Modus: Gib 1 Ziel auf irgendeinem Feld, das genau 1 Bewegung weit weg ist, 2 Schaden.



RAKETENWERFER

Basiseffekt: Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, das aber nicht auf deinem Feld ist, 1 Schaden. Danach darfst du das Ziel 1 Feld weit bewegen.

Mit Düsenantrieb: Bewege dich bis zu 2 Felder. Dieser Effekt darf vor oder nach dem Basiseffekt genutzt werden.

Mit Splittersprengkopf: Während des Basiseffekts gibst du jedem Ziel auf dem Ursprungsfeld deines Ziels 1 Schaden – inklusive des Ziels, auch wenn du es bewegst.

Hinweis: Wenn du den Düsenantrieb vor dem Basiseffekt benutzt, berücksichtigst du dein neues Feld nur, um zu sehen, ob ein Ziel erlaubt ist. Du darfst dich sogar von einem Feld wegbewegen, um auf jemanden darauf zu schießen. Wenn du den Splittersprengkopf benutzt, gibst du jedem auf dem Feld des Ziels Schaden, bevor du das Ziel bewegst – dein Ziel erhält insgesamt 3 Schaden.

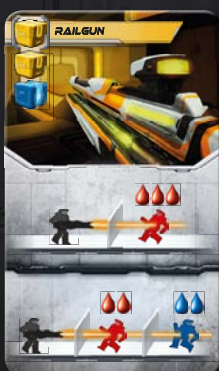


POWERFAUST

Basismodus: Wähle 1 Ziel auf irgendeinem Feld, das genau 1 Bewegung weit weg ist. Bewege dich auf dieses Feld und gib dem Ziel 1 Schaden und 2 Markierungen.

Im Raketenfaust-Modus: Wähle 1 Feld, das genau 1 Bewegung weit weg ist. Bewege dich auf dieses Feld. Du darfst 1 Ziel dort 2 Schaden geben. Wenn du möchtest, darfst du dich 1 weiteres Feld in dieselbe Richtung bewegen (nur wenn diese Bewegung zulässig ist). Du darfst 1 Ziel dort ebenfalls 2 Schaden geben.

Hinweis: Im Raketenfaust-Modus fliegst du 2 Felder in gerader Linie und boxt eine Person pro Feld.

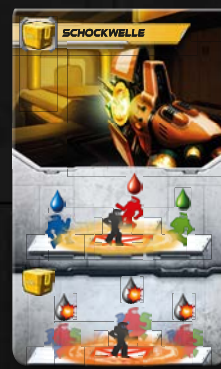


RAILGUN

Basismodus: Wähle 1 Ziel in waage- oder senkrechter Richtung. Gib diesem 3 Schaden.

Im Durchbohren-Modus: Wähle 1 oder 2 Ziele in waage- oder senkrechter Richtung. Gib jedem 2 Schaden.

Hinweis: Im Prinzip schießt du in gerader Linie – auch durch Wände. Du brauchst nicht zwingend ein Ziel hinter einer Wand zu suchen – es könnte sogar auf deinem Feld sein – aber durch Wände ballern macht halt Spaß. Es gibt nur 4 waage- und senkrechte Richtungen. Stelle dir einfach vor, frontal auf eine Wand oder Tür zu blicken und in diese Richtung zu feuern. Jeder auf einem Feld (auch deinem) in dieser Richtung ist ein erlaubtes Ziel. Im Durchbohren-Modus können die 2 Ziele auf demselben oder verschiedenen Feldern sein.



SCHOCKWELLE

Basismodus: Wähle bis zu 3 Ziele auf unterschiedlichen Feldern, jedes muss genau 1 Bewegung weit weg sein. Gib jedem Ziel 1 Schaden.

Im Tsunami-Modus: Gib allen Zielen, die genau 1 Bewegung weit weg sind, 1 Schaden.



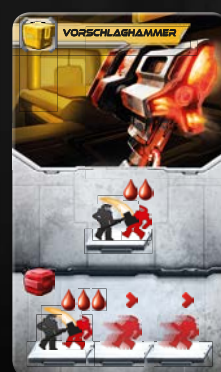
CYBERKLINGE

Basiseffekt: Gib 1 Ziel auf deinem Feld 2 Schaden.

Mit Schattenschritt: Bewege dich 1 Schritt vor oder nach dem Basiseffekt.

Mit Zerschmetzeln: Gib 1 anderen Ziel auf deinem Feld 2 Schaden. Der Schattenschritt darf vor oder nach diesem Effekt genutzt werden.

Hinweis: Alle Effekte kombiniert machen es möglich, dich auf ein Feld zu bewegen und dort zwei Leute zu verkloppen; oder jemanden zu verkloppen, dich zu bewegen und dann jemand anders zu verkloppen; oder zwei Leute zu verkloppen und dich dann zu bewegen.



VORSCHLAGHAMMER

Basismodus: Gib 1 Ziel auf deinem Feld 2 Schaden.

Im Pulverisierungs-Modus: Gib 1 Ziel auf deinem Feld 1 Schaden, dann bewege dieses Ziel in eine Richtung 0, 1 oder 2 Felder weit.

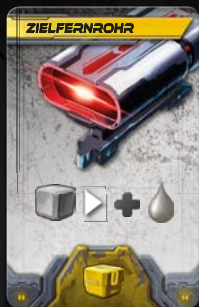
Hinweis: Beachte, dass Bewegungen durch Türen, aber nicht durch Wände gehen.

POWER-UPS

Jedes Power-Up hat zwei hauptsächliche Nutzen. Du kannst es anstelle der Bezahlung mit Munitionswürfeln ablegen, wenn du Munitionskosten bezahlen musst. Oder du kannst es ausspielen (und ablegen), um seinen Spezialeffekt zu nutzen.

Hinweis: Es ist nicht erlaubt, ein Power-Up abzulegen, um sich einen Würfel zu nehmen – du darfst das nur, um Kosten zu bezahlen.

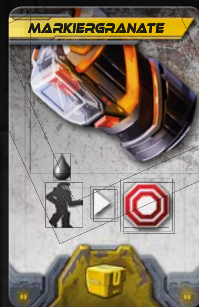
Du darfst nie mehr als 3 Power-Ups gleichzeitig auf der Hand haben. Du kannst alle bei derselben Aktion einsetzen, wenn sie zutreffen.



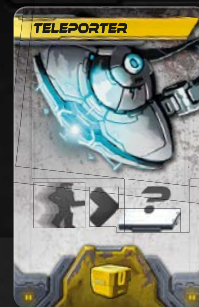
Du darfst diese Karte spielen, wenn du einem oder mehr Zielen Schaden gibst. Zahle 1 Munitionswürfel beliebiger Farbe. Wähle 1 dieser Ziele und gib ihm 1 zusätzlichen Punkt Schaden. Hinweis: Du darfst dies nicht nutzen, um einem Ziel, das lediglich Markierungen erhält, 1 Schaden zu geben.



Du darfst diese Karte in deinem Zug vor oder nach einer beliebigen Aktion spielen. Wähle irgendeine andere Spielfigur und bewege sie 1 oder 2 Felder in eine Richtung. (Du darfst sie nicht einsetzen, um eine Figur zu bewegen, die am Ende deines Zugs neu spawnnt. Das wäre zu spät.)



Du darfst diese Karte spielen, wenn du Schaden von einem Spieler erhältst, den du **sehen** kannst. Gib diesem Spieler 1 Markierung.



Du darfst diese Karte in deinem Zug vor oder nach einer beliebigen Aktion spielen. Nimm deine Figur und setze sie auf irgendein Feld auf dem Spielplan. (Du darfst sie nicht einsetzen, nachdem du gesehen hast, wo jemand am Ende deines Zugs neu spawnnt. Dann ist es zu spät.)

KURZFASSUNG DER ADRENALIN-SPIELREGELN

VORBEREITUNG

Baut den Spielplan, indem ihr je 2 Teile passend aneinanderlegt. Bereitet das Spiel vor, wie auf Seite 2 und 3 gezeigt.

SPAWNEN IM ERSTEN ZUG

1. Ziehe 2 Power-Up-Karten.
2. Suche 1 aus und behalte sie.
3. Beginne den ersten Zug, indem du das andere Power-Up ablegst. Seine Farbe legt deinen Spawn-Punkt fest.

ZUG

1. Mache 2 Aktionen.
 - a. Rumlauten
 - I. Bewege dich 1x, 2x oder 3x.
 - b. Zeug nehmen
 - I. Bewege dich 1x, wenn du möchtest (2x, wenn du mindestens 3 Schaden hast).
 - II. Nimm dir das Zeug auf deinem Feld.
 - Munition: nimm dir das Munitionsplättchen. Lege die dort angegebenen Würfel auf dein Tableau. Plättchen ablegen.
 - » Gibt das Plättchen ein Power-Up, ziehe 1 Karte (falls du noch keine 3 hast).
 - Waffe: Nimm dir die Karte. Zahle die Nachladekosten, der oberste Würfel kostet nichts. Die Karte kommt auf deine Hand. Die Waffe ist **geladen**.
 - » Solltest du nun 4 Waffen haben, musst du 1 auf dem Feld ablegen, von dem die neue kam. Du kannst eine geladene oder ungeladene Waffe abwerfen.
- c. Rumballern
 - I. Spiele eine Waffenkarte aus deiner Hand. (Wenn du mindestens 6 Schaden hast, kannst du vorher 1 Bewegung machen.)

- II. Sage, wie du den Karteneffekt nutzen willst.
- III. Führe den Effekt aus, zahle für optionale Effekte oder alternative Schuss-Modi, wenn du diese nutzt.
- IV. Die Waffe ist nun **ungeladen**. Sie bleibt offen vor dir liegen.

2. Nachladen

- a. Du kannst beliebig viele deiner ungeladenen Waffen nachladen.
 - b. Zum Nachladen bezahlst du die Nachladekosten und nimmst die Karte auf. Sie ist jetzt geladen.
3. Werte jedes Tableau, das einen Todesschuss erhalten hat.
 - a. **First Blood:** 1 Punkt für den Spieler, der den ersten Schaden erzeugt hat.
 - b. Jeder Spieler, der Schaden erzeugt hat, bekommt Punkte.
 - I. Wer den meisten Schaden erzeugt hat, bekommt die meisten Punkte. Der zweite bekommt die zweitmeisten Punkte, etc.
 - II. Gleichstände werden zugunsten desjenigen aufgelöst, der früher Schaden erzeugt hat.
 - III. Zunächst erhält man die Punkte 8-6-4-2.
 - IV. Für jeden vergangenen Todesschuss verringern sich die Punktwerte, angezeigt durch Schädel auf dem Tableau.
 - c. Versetze den Todesschuss-Tropfen zur Todesschussleiste.
 - d. Gab es einen Overkill, versetze den Overkill-Tropfen auf die Todesschussleiste. Der overkillte Spieler gibt dem Overkiller eine Markierung.
 - e. Nimm den Schädel von der Todesschussleiste und decke den höchsten verbliebenen Punktwert auf dem Tableau ab.

f. Der Getötete spawnnt neu:

- I. Ziehe 1 Power-Up-Karte.
- II. Lege 1 deiner Power-Up-Karten ab.
- III. Spawne am angegebenen Ort neu.

FINALER WAHNSINN

1. Finaler Wahnsinn wird ausgelöst, wenn der letzte Schädel von der Todesschussleiste genommen wurde.
2. Alle Spieler ohne Schaden drehen ihre Tableaus um. Sie werden nur wenig wert sein.
3. Jeder Spieler, auch derjenige, der Finalen Wahnsinn ausgelöst hat, bekommt noch 1 Zug. Sie drehen ihre Action-Plättchen auf die Seite Finaler Wahnsinn.
 - a. Wer vor dem Startspieler dran ist, darf 2 aus diesen Aktionen wählen:
 - I. Bewegung bis zu 4 Felder.
 - II. Bewegung bis zu 2 Felder, dann Zeug nehmen.
 - III. Bewegung bis zu 1 Feld, nachladen und schießen.
 - b. Der Startspieler und alle nach ihm dürfen 1 aus diesen Aktionen wählen:
 - I. Entweder Bewegung bis zu 3 Felder und dann Zeug nehmen.
 - II. Oder Bewegung bis zu 2 Felder, nachladen und schießen.
4. Tableaus, die in Finaler Wahnsinn Todesschüsse erhalten, werden nach der Wertung auf die Seite 2-1-1-1 gedreht.

ENDWERTUNG

1. Jedes Tableau werten, auf dem noch Schaden ist.
2. Wertet den meisten Schaden auf der Todesschussleiste, wenn ihr ein Tableau wertet.
3. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.
4. Gleichstände werden zugunsten des Spielers mit den meisten Punkten auf der Todesschussleiste aufgelöst.

EIN SPIEL VON FILIP NEDUK

Illustrationen: **Jakub Politzer**

Art-Direction und Layout: **Filip Murmak**

Spielregel: **Jason Holt**

Übersetzung: **Michael Kröhnert**

Haupttester: **Petr Murmak**

3D-Künstler: Jiří Světinský,
Adam Kruták,
Pablo Poliakov,
Marek Polívka

Redaktion: Jasmin Ickes

Projektmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Ferdinand Köther, Peer Lagerpusch,
Sabine Machaczek, Frank Nauerz

Tester: Kreten, Vitek, Filip, Vlaada, Jasoň, Paul Grogan, Zuzka, Dita, Janča, Michaela, Léňa, Peter, Virginie, LemonyFresh, Vodka, Cauly, Pogo, Jarek, Elwen, Miloš, Patrik, Pavel, Lenka, V. Bogdanić, H. Čop, K. Čurla, Dabetiči, M. Delić, I. Flis, Š. El Assadi, I. Ferenčák, F. Fučić, Z. Grom, I. Hamarić, J. Hladek, A. Hrelja, E. Hrelja, I. Hrelja, J. Hrelja, Igranje.hr, I. Jakubi, H. Kordić, L. Krleža, T. Munda, S. Nemet, L. Nola, M. Salopek, M. Plačko, A. Vještica, J. Zuppa und viele weitere Tester auf ungezählten Events, darunter Czechgaming, The Gathering of Friends, Origins, Stahleck, GenCon und Žihle.

Besonderer Dank an: meine wunderschöne „Ehefrau in spe“ Anja wegen ihrer Liebe und Unterstützung, Petr Murmak für alles, insbesondere weil er einer verrückten Idee eine Chance gegeben hat, Jakub Politzer für sein erstaunliches Artwork und seine Gedankenleserfähigkeiten, Filip Murmak für seine Hilfe, Beratung und magischen Kräfte, Paul Grogan dafür, dass er bei jedem Schritt des Weges fantastisch war, Jason Holt für die Spielanleitung (sie wurde nicht von alleine witzig), Vlaada Chvátíl dafür, dass er ein großartiger Autor ist, Petr Čáslava für den Geschütz-Modus, Vit Vodička dafür, dass er alle wichtigen Sachen gemacht hat, über die nachher keiner spricht, jeden bei Czechgaming und an Cast und Crew von „Geek Night“ für all die Testrunden der letzten 3 Jahre.

© Czech Games Edition, Oktober 2016.

www.CzechGames.com

CGE
Czech Games Edition

**Heidelberger
Spieleverlag**
www.heidelbaer.de

